HÖGSKOLAN I BORÅS

Interaktionsdesign 2
Interaction Design 2
7,5 högskolepoäng
7,5 credits

Ladokkod: 22ID1D
Version: 1.0
Fastställd av: Utbildningsutskottet 2013-12-11
Gäller från: HT 2013

Nivå: Avancerad nivå
Huvudområde (successiv fördjupning): Informatik (A1N)
Utbildningsområde: Naturvetenskap
Ämnesgrupp: Informatik/Data- och systemvetenskap
Förkunskapskrav: Avklarade kurser om minst 30 högskolepoäng i informatik varav Interaktionsdesign 7,5 högskolepoäng eller motsvarande. Kunskaper motsvarande gymnasieskolans Engelska B.
Betygsskala: ECTS-betygsskala

Innehåll

- Relationen mellan interaktionsdesign – användarerfarenheter – informationsarkitektur
- Aktuell forskning inom området, vetenskapligt och professionellt
- Tekniker, metoder och verktyg för interaktionsdesign i flerkanalsmiljöer
- Teorier för gränssnittsdesign, beteendedesign, konceptuell design
- Datainsamlingsmetoder
- Utvärderingsmetoder
- Praktiska designtillämpningar

Mål
Kursens övergripande mål är att studenterna ska tillägna sig en fördjupad förmåga att analysera interaktionsdesigner i flerkanalsmiljöer och kritiskt bedöma egna och andras arbeten inom kursens vetenskapsområde, samt kunna använda en sund designpraxis för att tillämpa design av digitala och digitala/fysiska artefakter.

Efter avklarad kurs förväntas studenten kunna:
Kunskaper och förståelse
1. redogöra för principer, tekniker, metoder och verktyg som kan appliceras på området interaktionsdesign och användarupplevelser,
2. förklara huvuddragen i människans kognitiva och sociala processer i relation till designkriterier,
3. redogöra för en helhetssyn på design av digitala eller digitala/fysiska artefakter,
4. kommunicera teorier med anknytning till kursens vetenskapsområde även till människor utan specialkunskaper inom området,
5. redogöra för val av lämpliga utvärderingsmetoder i olika designfaser,

Färdigheter och förmågor
6. analysera tekniker, metoder och verktyg för interaktionsdesign i flerkanalsmiljöer,
7. använda sunda och väldokumenterade tekniker, metoder och verktyg för att skapa kvalificerad design,
8. kritiskt analysera och bedöma forskning, tekniker, metoder och verktyg för att kunna använda det mest lämpliga för en viss uppgift,
9. genomföra en designuppgift för interaktionsdesign,

Värderingsförmåga och förhållningssätt
10. reflektera över en egen design med utgångspunkt från tidigare identifierade kriterier,
11. värdera effekterna av designresultat och
12. designa en tillräckligt detaljerad strategi för utformning av digitala och digitala/fysiska artefakter.

Undervisningsformer

Undervisningen består av föreläsningar, seminarier, projektarbete och handledning. Undervisningen bedrivs på engelska. Litteraturen är på engelska.

Examinationsformer

Examinationen består av tre moment:

- ett obligatoriskt designprojekt som löses i grupp, dokumenterat i en skriftlig rapport och i lämpliga leverabler som presenteras vid en project show case med obligatorisk närvaro (lärandemål 4,5 och 7-12), och
- en artikelserie samt presentationer av aktuellt ämne inför nästkommande artikelseminarie (lärandemål 1-3, 6 och 8), samt
- en skriftlig tentamen som behandlar de begrepp och teorier som tas upp i föreläsningar, seminarier, handledningar och kurslitteratur (lärandemål 1-3, 5-6, 7-8 och 10-12).

  Grupparbeten kommer att stå för 73% av den slutgiltiga bedömningen medan individuell skriftlig tentamen står för resterande 27%

  Den kombinerade poängen ger följande betyg på hel kurs:
- Högre än eller lika med 60% men mindre än 65% ger betyget E
- Högre än eller lika med 65% men mindre än 70% ger betyget D
- Högre än eller lika med 70% men mindre än 80% ger betyget C
- Högre än eller lika med 80% men mindre än 90% ger betyget B
- Högre än eller lika med 90% ger betyget A

  Studentens rättigheter och skyldigheter vid examina¬tionen är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

Studentens rättigheter och skyldigheter vid examination är enligt riktlinjer och regelverk vid Högskolan i Borås.

Kurslitteratur och övriga läromedel

Vetenskapliga artiklar
Föreläsningsanteckningar och kompendiematerial.

Studentinflytande och utvärdering

Kursen utvärderas i enlighet med institutionens riktlinjer, där studenternas synpunkter skall inhämtas. Resultatet av utvärderingen publiceras och återkopplas till deltagande och blivande studenter i enlighet med institutionens riktlinjer, och ligger till grund för framtida kurs- och utbildningsutveckling.

Övrigt

Kursen ges som valbar kurs inom Magister- och Masterutbildningarna i informatik, samt för internationella studenter och som fristående kurs.